

# 本文章已註冊DOI數位物件識別碼

## ► 主體、科技與塞爆空間：季普森之電腦龐克三部曲與後現代文化之敘述危機

The Subject, Technology and Cyberspace: William Gibson's Cyberpunk Trilogy and the Postmodern Crisis of Narrative

doi:10.6637/CWLQ.1999.28(6).303-328

中外文學, 28(6), 1999

作者/Author：黃涵榆(Han-Yu Huang)

頁數/Page：303-328

出版日期/Publication Date：1999/11

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.6637/CWLQ.1999.28\(6\).303-328](http://dx.doi.org/10.6637/CWLQ.1999.28(6).303-328)



*DOI Enhanced*

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



# 主體、科技與塞爆空間：季普森之電腦龐克 三部曲與後現代文化之敘述危機

黃 涵 榆

## 一、前 言

在《後現代之情境》（*The Postmodern Condition*）一書中，李歐塔（Jean-Francois Lyotard）將「後現代」一詞定義為「對後涉敘述之質疑」（xxiv），並以「敘述危機」做為他考究「知識」如何被合理化與傳遞之範疇（xxii）。李歐塔的研究指出，自 70 年代以降，各種電腦科技的變革在質與量的層面上都已大幅度破除資訊傳遞的限制。電腦科技除了改變資訊傳遞的方式，更動搖知識合理化的基礎。所謂的「後現代敘述危機」，可視為是日益普遍、且快速發展的電腦文化對傳統的（單一的、整合的或本質論的）後涉敘述所造成的衝擊。依據巴克曼（Scott Bukatman）的說法，「敘述」是一種架構，以各種形式——例如：「因果關聯」、「前後次序」、與某種穩定的、目的論的、能使所有元素展露終極意義的「終結點」——解釋與理解不同之認知客體（106）。而「後涉敘述」本質上則將各種差異與矛盾排除在外，或將它們鎖定在某些層次更高、涵蓋範圍更廣的框架之中，以維繫主體認知（歷史、社會、空間、身體……）的超穩定狀態。

我們可以針對李歐塔與巴克曼的論述做進一步的闡釋。電腦科技不斷滲入公共與私人領域，形塑出一個跨越國族疆域，將主體團團包圍的「塞爆空間」（cyberspace）。在主體對身體、身份認同與社會關係越來越依賴電腦科技中介（mediation）的同時，一些支撐傳統的敘述與思考架構的區分（例如：主體／客體、身體／機器、真實／虛擬、

公／私、內／外……等）也被模糊化。電腦已不再只是單純、外在、被動的傳遞資訊的工具，而是人類神經感知系統的延伸，是影響人類接受訊息與建構各種現實的主動、積極的成因。當主體企圖理解這種新形勢時，才發現先前的敘述架構已失去效用，也因而無法標誌自身在空間體系中所佔的位置（Burrows 235；Jameson 38, 42）。因此，後現代的敘述危機也是一種主體危機。

本文的討論主題電腦龐克小說（cyberpunk fiction）正是興起於這種後現代情境。包括季普森（William Gibson）、史德林（Bruce Sterling）、謝爾利（John Shirley）、魯克（Rudy Rucker）與徐恩納（Lewis Shiner）等人的作品，都虛擬了一個為跨國電腦科技所掌控的未來世界。如克利思迪（John Christie）所言，這些小說在形式的層面上展現了後現代的文化特質，例如：表面化之描述與表意、跨媒介之文本互涉（multimedia intertextuality）、自我指涉（autoreferentiality）、以及無深度之影像（Slusser and Shippey 173-74）等等，處理了傳統主流文學形式無法處理的題材，如遺傳工程、器官移植、虛擬實境（virtual reality）、人工智慧（artificial intelligence）、電腦資料庫、以及跨國資本主義（McCaffery, *Reality Studio* 8, 14-15）。縱然這些電腦龐克小說的科技想像不見得完全符合當前精確的科學論證與思維，但是卻真實地反映出後現代的敘述危機，同時也是「某種社會幻想的合理化」（Huntington 135）。也就是說，這些作品透過想像的未來世界，呈現出當前的「感知結構」（structure of feeling）與現實危機。正如徐恩納所言，各種社會、精神與道德的感受都是電腦龐克小說不可或缺的成份（Slusser and Shippey 25）。電腦龐克小說不像傳統的歷史小說企圖從過往的歷史發展過程中歸結出某種邏輯，以詮釋當前的歷史與時代意義，而是將當前的現象與其可能之後續效應融入於未來之想像世界，以突顯當代所面臨之局勢（Kellner 314）。

在眾多的電腦龐克小說家中，季普森可說是最具代表性的。史德林將季普森的《腦界魔法師》（*Neuromancer*）稱為「電腦龐克小說之經典」（McCaffery, *Reality Studio* 347）；克利思迪甚至更熱烈地強調它展現了「後現代批判性的前衛精神」（Slusser and Shippey 173）。當然，

本文將極力避免所有加諸季普森身上未經審慎評論的光環。此外，一般論者大多認定電腦龐克小說為資本主義全球化之產物，顯露出資本主義所建構之主體脫離物質世界羈絆、遁走無限虛幻空間之慾望。然而，本文將從理論與小說同時著手，針對此單一化之觀點提出反省。本論文將援引列伯菲（Henri Lefebvre）之論述，將塞爆空間定義為一種和現實空間同樣是被建構之社會空間，並將空間化與主體化之過程連結，探討其間所隱含之矛盾。季普森之電腦龐克三部曲——《腦界魔法師》、《虛無公爵》（*Count Zero*）、《夢娜麗莎變身記》（*Mona Lisa Overdrive*）——固然混雜了資本主義體系中各種大眾消費商品（例如：硬式與軟式科幻小說、硬漢偵探小說、黑色電影、搖滾樂……等），更值得關注的是，其中並不乏對主體、空間與科技之複雜關聯所提出之深刻反省。本論文將從以下層面進行討論：第一、三部曲在形式與文類上之混雜性，及其所體現之後現代敘述之特質；第二、由合成體（cyborg）與人工智慧所延伸出關於人類身體與機器（或科技）之界限模糊化之問題；第三、虛擬／塞爆主體與現實主體、以及虛擬／塞爆空間與現實空間之關聯；第四、網路文化（cyberculture）之主體與社群之議題。本文之目的不在於論斷季普森小說之科技想像是否精確，而在於體現小說如何經由虛構的未來世界，探索當前關於主體、空間與科技之議題，以及未來可能之發展方向。本論文深信，同時透過理論與小說之視野，必能深化對當前網路文化之瞭解。

## 二、文本特質與文本互涉

即便《腦界魔法師》、《虛無公爵》與《夢娜麗莎變身記》之間並無明確的前後銜接關聯，但三部小說卻都展現出一致的敘述風格。季普森在小說中並未採取任何單一、特定的敘述觀點，而是透過不同的角色導引出不同的敘述方向；小說情節的發展過程所涵蓋的不同角色的故事與場景自成一體，彼此之間並無緊密相連的因果關係。簡而言之，三部小說具體呈現出後現代敘述斷裂（fragmentation）與拼貼（collage）的風格。

除了敘述風格之外，更值得關注的是小說在文類層次上的混雜性。針對這個議題做進一步的討論，更能導引出小說所展現的後現代敘述的特質。羅蘭巴特（Roland Barthes）以後結構主義的觀點對於文本特質（textuality）所做的陳述，毫無疑問地，也適用於季普森的小說：「文本……是一個多層次的空間，各式各樣不具原創性的作品混雜於其中。文本是由援引自無數的文化核心的文字編織而成的」（170）。季普森在三部曲中並未採用任何單一的敘述架構；他在小說中所建構的是一個以文本互涉（intertextuality）與文類混雜為基礎的「多層次的空間」。這種基礎也就是巴克曼所說的「不協調的並置」（incongruous juxtapositions）（Bukatman 167）。小說就像是一座巴貝爾圖書館（Babelian library），堆積著來自不同文化核心的各種文本與文類，包括科幻小說、後現代主流小說、偵探小說、傳奇故事、西部探險故事、哥德式恐怖小說、漫話、雜誌、黑色電影、通俗音樂……等（Kellner 305；Bukatman 141）。儘管季普森本人在接受訪談時對於受到哪些作家「影響」的問題諸多保留（McCaffery, *Wounded Galaxies* 135），但是從小說本身仍然可以辨識出一些與其他作家作品之間不論是直接或間接、顯性或隱性的交互指涉。這些作家包括錢德勒（Raymond Chandler）、狄藍尼（Samuel R. Delany）、布魯納（John Brunner）、史賓納（Norman Spinard）、貝拉德（J. G. Ballard）、魯斯（Jonna Russ）、狄克（Philip K. Dick）、穆卡克（Michael Moorcock）、布羅斯（William Burrows）、皮恩瓊（Thomas Pynchon）、巴爾斯（John Barth）、馮內果（Kurt Vonnegut）……等（Kellner 305；Alkon 78）。從這些作家的作品與季普森的三部曲中，都可以辨識出一些類似的主題、情節、題材、角色類型與敘述結構。交互指涉的情況甚至還包括顯而易見的文字呼應：

歐迪帕站在客廳裏，被電視映像管慘綠的死去的眼晴凝視著……。（Pynchon 5）

港口上方的天空是調到死去的頻道的電視機的顏色。



(《腦界魔法師》9)

本論文無意考證所有類似的文本互涉痕跡，而要將討論重心置於科幻小說的範疇，檢視三部曲中的文本互涉所展現的是戲擬或非戲擬、批判或非批判、逾越或附和的態度。

大致而言，電腦龐克小說屬於科幻小說傳統的一部份。魏思法（Gary Westfah）曾明白地表示，「電腦龐克小說與先前科幻小說之間的差異不過只是表象而已」（Slusser and Shippey 89）。魏思法引用了現代科幻小說始祖耿思貝（Gernsback）對科幻小說的定義，將季普森的小說置放於整個科幻小說傳統之中。根據他的研究，科幻小說與電腦龐克小說都同時結合虛構故事與非虛構的科學論述；小說中的主角在他們的冒險經歷中，大多是被動的、但卻又具有豐富知識的行動者；他們與科技體系之間維持著某種共生的關聯，對科技的前景與效應同時抱持著樂觀與悲觀的態度（Slusser and Shippey 90-91）。三部曲中的主角凱斯（Case）、特納（Turner）、巴比（Bobby）與尖鎚（Gentry）大致具有這些共同的特質。魏思法在列舉了許許多多的例證之後做出結論：「將電腦龐克小說解釋成現代科幻小說傳統的衍生物與延續是很合乎邏輯的；將它看成其他文類與傳統的產物則是不合邏輯的」（Slusser and Shippey 103）。

魏思法對季普森小說的觀察在「某些層面上」可算是精確無誤的。舉例而言，雖然季普森所描述的未來世界在本質上是虛構的、只存在於小說之中，但作品本身確實包含了一些關於電腦科技的非虛構性論述。最具代表性的範例是對於已被納入現實的網路文化論述中，對「塞爆空間」的描述：

塞爆空間。每一個國家裏數以萬計的合法操作者、孩童們被教授數學概念時所經歷的一種感官上的幻境……從人類體系中每一部電腦的記憶庫抽取而來的資料圖像。無法理解的複雜狀態。排列在心靈無形空間裏的光線，資料的串聯與聚合。像是都市中的燈光，在消退中……。（《腦界魔法師》

67)

人類世界裏無法理解的複雜感官幻境……。假使要勾勒出最粗淺的輪廓，會因為過於濃密的資料而引發知覺上的過度負荷。（《虛無公爵》62）

飛行員穿戴著大型的頭盔和笨重的手套，早期神經電子虛擬世界的科技使他們與飛機的連線更有效率，小型的影像終端機灌入電腦衍生的資料流……。 （《夢娜麗莎變身記》55）

除了「塞爆空間」之外，小說中充斥著與電腦科技相關的專業術語，例如：「母系體」（matrix）、「虛擬實境」、「人工智慧」、「擬覺片」（simstim/simulation-stimulation）與「冰牆」（ice/intrusion-countermeasure-electronics）。雖然季普森本人曾明白表示反對科幻小說中常見的文字主義（literalism）（McCaffery, *Wounded Galaxies* 140, 146），亦即賣弄文字、過度渲染專業知識，強調不必做過多瑣碎的描述，要在作品中保留某些科技想像空間。但這些專業術語或其他有關電腦科技的描述並非與科技現實無關，或完全悖離科學論證。雖然魏思法將季普森的作品置放於科幻小說傳統中討論，基本上是「合乎邏輯的」，但是他似乎忽視電腦龐克小說挪用其他文類的事實，也因此過度簡化了電腦龐克小說與科幻小說之間的契合度、甚至科幻小說傳統本身的複雜性。在這方面，馬葵珂（Carol McGuirk）的研究要比魏思法較為細緻。馬葵珂不僅關照了科幻小說傳統內部的流派（如：硬式、軟式與新浪潮科幻小說），更檢視了它們與季普森電腦龐克小說之間的差異。馬葵珂認為季普森對科技的省思是內省式的（introversive），也就是較側重科技對角色內心世界的影響；而硬式科幻小說家，包括康貝爾（John Campbell）、海恩林（Robert Heinlin）、艾西摩（Issac Asimov）與史德均（Theodore Sturgeon）等人，則屬外顯式的（extroversive），強調對外客觀科技現實與效應的呈現（Slusser and Shippey 114）。另一方面，季普森對於主角和科技的爭鬥所持的態度較為保留或是曖昧，不像軟

式科幻小說——包括貝斯特（Alfred Bester）、勒博（Fritz Leiber）、布拉伯（Ray Bradbur）與布理煦（James Blish）的作品——經常刻意突顯主角內心的孤寂與傷痕，營造出某種形式化的氣氛（119）。

本論文以魏思法與馬葵珂兩人的研究為例，目的是要說明季普森的小說與科幻小說傳統之間若即若離的關係。這種文本互涉的關係也因為季普森的小說裏還拼湊了其他文類而顯得更為複雜。相較於魏思法與馬葵珂兩人，馬海爾（Brian McHale）特別著重電腦龐克小說與後現代主流小說之間的交互指涉：兩者同樣都有「科幻小說化」的特質；重視空間的議題；跨越高尚／通俗文化、文學／非文學的界線；並且在作品中挪用了——套用羅蘭巴特的語彙——「援引自無數的文化核心的文字」（247-62）。簡而言之，這兩種類型的小说都展現了後現代美學的基本元素：「拼貼」與「多重語彙」（heteroglossia）（Sponsler 629）。正因為這種「文字超載」的緣故，季普森無法以獨特、具有原創性的手法，深化對角色心理動機、作品主旨、以及情節糾葛的呈現。誠如何玲兒（Veronica Hollinger）所指出，小說中「塞滿了語言與物體的碎片……表象化的細節不斷衍生，將小說團團包圍」（37）。另一方面，雖然季普森在作品中挪用了寫實主義的敘述風格，但重點似乎不是要刻劃具有象徵意涵的內在實體，而是要描繪表象的實體（Hollinger 37; Sponsler 629）。或許何玲兒過度強調電腦龐克小說中後現代美學的表象化風格。然而，她的論述卻大致符合本論文的立場：季普森的小說並未採用單一化的敘述架構；不論是藉由科幻小說或寫實主義傳統，都不足以完全透視其形式與風格。

經過了上述的討論之後，值得我們關注的問題是：季普森的小說在挪用其他文本與文類的同時，到底隱含了怎樣的態度與立場？這對於小說中有關科技、空間與主體的主題又有何意義？爲了要釐清這些問題，本論文認定有必要界定「戲擬」與「仿古」（pastiche）之間不同的意涵。事實上，馬葵珂的論述也觸及此一議題。對馬葵珂而言，巴赫汀（Bakhtin）有關戲擬的討論對於分析與評論小說有極大的效用。根據巴赫汀在〈史詩與小說〉（“Epic and Novel”）一文中提出的觀點，



小說很難與其他文類維持良善的關係。不可能找到相互設限與補足的情況，從中推演出某種和諧。小說戲擬了其他的文類……暴露它們在形式與語言層次上陳腐的慣例。它緊緊抓住其他文類，並將它們融入本身獨特的結構之中，加以重新形塑，使其發出不同的音調。(5)

也就是說，(小說的)戲擬所指的不是單純的引用或典故，而是對其他作品與文類的改造、甚至是顛覆，其態度與效用是明確的。雖然馬葵珂指出巴赫汀對於「平凡主角」(anti-heroes)所做的批評和對於小說改革社會的潛力的重視，不見得完全適用於季普森的小說，但是她卻並未進一步界定「戲擬」、「仿古」、「狂謔」(burlesque)與「反諷」(irony)之間的不同。缺乏這種區分，季普森的三部曲在風格與文類層次上的混雜有可能會被誤認為純粹是戲擬式的；換言之，三部曲與其他作品與文類之間的交互指涉將被認定是完全顛覆性的。事實上，巴赫汀在後來的〈小說中的言談〉(“Discourse in the Novel”)一文中，就針對早期的觀點做了補充：文字、作品與文類的混雜(hybridization)不可能具有戲擬的效用，因為「兩種語言系統不會直接混合於單一的詞語界限線之內」(362)。在這裏我們必須澄清的是：三部曲中文類混雜的現象與後現代小說、電影、繪畫與建築中常見的仿古風格較為相近。詹明信(Fredric Jameson)對(後現代的)仿古風格做了這樣的界定：「對某種特定、獨一無二、特異風格的模擬；僵化語言中的一種面具。它是一種中性的模擬，不具備任何戲擬所隱含的意圖；諷刺的能動力被消除；笑聲不見了；也無法從暫時借用的變形語言中找到某種健全的語言規範。因此，仿古是一種空白的戲擬」(17)。綜合巴赫汀與詹明信的論點，我們可以對季普森的三部曲有進一步的理解：諸多不同的作品、文類或語言系統固然被納入小說之中，卻未真正混合於——套用巴赫汀的語彙——「單一的詞語界限之內」。也就是說，小說中的「混雜」或「借用」是非戲擬的，我們無法從中導引出某種明確的態度與立場，也因此無法用任何單一的敘述架構去理解與詮釋小說。

一般論者對電腦龐克小說的批評，針對的是它「缺乏集體面向的理想主義」(Darko Suvin)、「玩弄後現代的形式，並使讀者陷入後現代荒涼的經驗」(Istvan Csicsery-Ronay)、「對性別的議題不夠敏感」(Jean Gomol, Veronica Hollinger, Andrew Ross, Samuel Delany)、以及「角色與敘述形式無法配合作品所呈現的未來世界所面臨的問題」(Fred Pfeil) (qtd. in Moylan 184)。必須強調的是，即便季普森的三部曲以非戲擬——也就是中性或不具顛覆性——的方式混雜了諸多作品與文類，但是卻處理了它們所無法處理的主題。本論文在前言部份已指出，當我們開始嘗試要理解新的科技現實，我們才發覺先前傳統的敘述架構已失去效用。季普森的三部曲或一般的電腦龐克小說所反映的正是這一種「後現代的情境」，或是這種情境所引發的焦慮：一種面對跨國資本主義不斷擴張、電腦科技持續滲入人類的身體、現實與虛擬世界之間的界線越形模糊……等前所未有的科技現實所產生的曖昧不明的反應。此一細緻的面向不是用任何一種單一的敘述架構或傳統所能描繪、透視或理解。本論文接著將對這些問題做進一步的討論。

### 三、身體化的科技與科技化的身體

首先，我們要提出的問題是：科技到底對人類的身體產生多大程度的改變？如何重新界定「身體與心靈」或者「人類與機器」之間的區分？或許我們無法從季普森的小說中找到明確的答案，但是至少我們可以從中找到思考這些問題的方向。季普森的三部曲所描述的是一個被跨國資本主義所掌控的世界，小說中的主要角色大多被捲入跨國企業之間的紛爭。這些不同類型的角色反映了科技介入人類身體或者人類身體與科技結合的現實狀態，只是程度有所差別而已。小說中的主要角色大致可分為下列幾種類型：一、《腦界魔法師》的凱斯(Case)、莫莉(Molly)、雷滋(Ratz)、阿米提(Armitage)和瑞維拉(Riviera)；《虛無公爵》的特納(Turner)、巴比(Bobby)、馬莉(Marley)和康洛依(Conroy)；《夢娜莉莎變身記》的夢娜(Mona)、安琪(Angie)與尖鎚(Gentry)，這些角色主要活動於塞爆空間、或是大腦

被植入人工合成的記憶、或身體被植入人工器官；二、人類記憶的合成體，只存活於塞爆空間而沒有寄居的身體，必須透過其他角色與電腦連線才會現形，如：琳達（Linda）、飛恩（the Finn）、珍：第三代（3Jane）、與韋瑞克（Virek）；三、純粹是電腦資料庫集合而成的人工智慧，如：冬默（Wintermute）、腦界魔法師、連結（the Continuity）和柯林（Colin）。我們也可以從這些角色在小說中的活動，進一步討論主體化（subjectification）過程與空間的關聯。以下將分別就三部小說進行討論。

《腦界魔法師》裏隨處可見人與機器或電腦共生所形成的合成體。季普森在描述這些角色時，大多特意突顯它他們身體上機械化的元素與單調重覆的動作。小說透過凱斯的觀點，描述雷滋出現在酒吧時的模樣：「他正在調酒。合成的手臂無趣地抓著酒杯，並將麒麟啤酒倒入杯中。他看見凱斯時笑了一笑，露出一口東歐鋼筋和褐色蛀牙」（9）；莫莉第一次與凱斯見面時，「伸出手，掌心朝上，白皙的手指略為張開，只要輕輕一按，十隻四公分長的雙面刀片從紅葡萄色的指甲下方迸出」（37）；瑞維拉隨時可以增加自己的手臂（129）。就這些角色而言，原來的人體組織與介入的科技之間仍然維持著某種即便是模糊、卻仍可辨識的區隔。至於在阿米提身上則完全看不見這種區隔。他的大腦被植入曾是游擊隊司令柯爾多（Corto）的記憶：原本屬於人類的經驗、意識與人格特質被轉化成電腦化的數位化的資料，完全掌控阿米提的行動。於是，科技不僅介入、甚至完全取代或決定人類的身體與心靈。單單就類似雷滋、莫莉、瑞維拉與阿米提這樣的角色進行分析，我們或許會看到在資本主義主導的世界裏，人性或人類的身體被科技介入的負面事實：人類對於和機器共生的狀態完全沒有掙扎或反省能力。然而，以此做為詮釋季普森小說的結論，似乎過於簡化。事實上，從《腦界魔法師》的中心人物凱斯身上，我們可以看見主體與新的科技現實之間的掙扎。凱斯在神經系統被原先的日本雇主破壞之前，是一個專為大企業竊取電腦機密檔案的「駭客」（hacker）或「牛仔」（cowboy）。對於「曾為了塞爆空間中褪去肉身之後的快感而活」的凱斯而言，他所受到的傷害簡直就是「人類的墮落」，

使他從此墜入「自己肉身的監牢之中」(12)。在小說的發展過程中，凱斯一直掙扎著要逃離肉體的羈絆，盡情享受塞爆空間中無拘無束的「飆網」(surfing)快感。在他經歷了間歇性的腦死——也就是無法與塞爆空間的母系體(matrix)連線——之後，才體認到原來他所追求的竟是自我的毀滅：「他把臉靠在雙膝上，啜泣的聲音有如一隻在尋找歸途海鷗的叫聲，那麼的遙遠，那麼的陌生」(277)。反諷的是，凱斯最終還是透過只存在於塞爆空間裏的琳達，才重新喚回屬於人類身體的記憶：

從她身上流露出一種力量，好像是他在夜城所熟悉的某種東西，而且一直都在那裏的……。他知道那個地方，並非每一個人都能帶他到那裏。他一直要忘記那個東西曾是他多次發現後又失去的。他知道——他記得——當(琳達)將他拉下的時候——那是屬於肉體的，是牛仔們所嘲諷的肉體。(284-85)

在小說結束時，季普森以一種頗為抒情的手法，描述凱斯最終還是回到「肉身的監牢」，在真實的空間，而不是塞爆空間裏找到屬於自己的、人類的身體。這樣的結局暗示著什麼？真實肉體的世界被賦予比塞爆體(cyberbeing)更高的價值？人類終究還是成功地排除機器與科技的介入？為什麼凱斯還會夢見他與琳達和瑞維拉一起出現在塞爆空間呢(317)？若要解決這些問題，我們必須將冬默與腦界魔法師納入討論。這兩個角色都是沒有附身於肉體的人工智慧：前者代表儲存量無限大的電腦資料與記憶，後者則是各種人類性格特徵的合成。小說中的主要行動幾乎都指向它們最終的結合，象徵著一種透過完美無缺的人工智慧與電腦科技所達成的永垂不朽的狀態；心靈被純淨化，完全超越人類的肉體限制與生死輪迴；科技達到絕對的獨立狀態，獲得完全的解放，並涵蓋所有人類世界的可能發展。這種結局如果與凱斯的結局並置，我們將發覺事實上季普森對於科技現實的發展並未表示明確的立場與態度，而是讓兩種或更多種可能的詮釋立場和觀點形成

對比。因此，我們無法同意馬凱榮（Kevin McCarron）的觀點：電腦龐克小說「揚棄肉體的羈絆，追求純粹的心靈」（Featherstone and Burrows 262）。我們從《腦界魔法師》看到主體面對科技介入人類身體所經歷的掙扎與傷痛；電腦科技的進化並未完全駕馭人性與人類的身體。在最低的程度，小說並未真正表示贊同或否定這樣一個電腦科技無限擴張、完全超出人類掌控範圍的未來世界。或許人類會越來越依賴與追求電腦的中介（mediation），因此造就了越來越曖昧的人類與機器的共生關係。或許凱斯的掙扎仍然要繼續下去。或許塞爆空間與現實空間一樣都充滿矛盾與衝突。或許未來是不確定的。但是，可以確定的是，《腦界魔法師》已具體描繪出這種不確定的未來。

《腦界魔法師》所描繪的資本主義權力架構與主體所面對的科技現實，大體上在三部曲中的另外兩部小說《虛無公爵》與《夢娜麗莎變身記》裏並無重大改變。最大的差別在於《腦界魔法師》裏集中化的塞爆空間，在後兩部小說中轉變成分化的狀態。也就是說，各種勢力——包括跨國企業、電腦巫毒（cybervoodoo）、電腦專業人員、非法入侵的駭客……等——逐鹿塞爆空間的形勢更加劇烈。雖然資本主義大致上對於這兩部小說的主要角色和他們的行動仍有重大的影響力，但是主體的掙扎並未因此而消失。也就是說，這兩部小說的主角（馬莉、特納、巴比與安琪）並非是完全被資本主義所宰制的「塞爆空間化的主體」。這些角色各自對科技介入現實身體與自我意識有著不同的體認與省思。僅有的例外要算是韋瑞克與珍：第三代，兩人完全脫離肉體的世界，遁入塞爆空間，只有透過其他角色與電腦系統連線，才會以擬像的狀態現身。因此，他們代表的是塞爆空間虛擬性（virtuality）的極端化。如同韋瑞克對馬莉所說的，「脫離四百公斤重的腐爛細胞……。完全自由，不必再附著於任何真實的身體」（《虛無公爵》301）。同時，小說中的主要行動幾乎都是由他們兩人所引發的。但反諷的是，他們兩人所代表的意義、立場或價值觀——包括資本主義、科技、貪婪、野心與墮落——卻與受雇要完成他們的計劃的角色的體認有所衝突。即便馬莉到最後才了解韋瑞克要她追查的科乃爾的盒子，竟是由一個儲存了韋瑞克意圖要結合的記憶的人工智慧體



所製造，但是馬莉自始至終並未放棄反抗資本主義的收編與探索藝術創作之謎。對她而言，透過感官連線與韋瑞克在塞爆空間會面，總是會引發空間感的錯亂。馬莉認為，所有與塞爆空間相關的科技，其罪惡在於它們所要求的是極大程度的被動性，這和她的人格特質是衝突的（《虛無公爵》241）。這些科技並且暗示著任何一種情境都可能是不真實的（197）。此外，不論是在塞爆空間或真實空間，她隨時都意識到韋瑞克的監視，或是意識到一種大到她無法看清的結構、一部將她團團包圍、能夠預視她的每一步的機器無所不在（109）。換言之，馬莉隨時都在「追求獨立的自我」與「認清自己被固定的位置」這兩種相互衝突的狀態之間掙扎著。在《虛無公爵》裏，巴比所陷入的掙扎與馬莉頗為相似。身為一個黑市的電腦駭客，巴比必須全身／心投入塞爆空間，亦即被資本主義的「共犯結構」所吸納，以及接受「塞爆空間化的主體意識與認同」。然而，這樣的主體位置不應被過度誇大，以至於否定或忽略了其他衝突矛盾的面向。巴比和馬莉一樣，對塞爆空間虛幻的特質有所體認（62）。塞爆空間對他來說也是一個「無法被人類所征服的大結構」（316）。這樣的體認也因他幾乎被「冰牆」奪去生命而加深：巴比終究體會到，塞爆空間無法真正使人類脫離肉體世界的羈絆，得到完全的自由。反諷的是，巴比在《夢娜麗莎變身記》裏得到了完全的自由與解放，也就是「巴比」完全被轉變成只存在於塞爆空間的數位化資料，代價是肉體生命的死亡！相較於馬莉和巴比，特納與安琪面對資本主義加諸他們身上的「塞爆空間化的主體認同」所經歷的掙扎更為慘痛：兩人都被捲入塞爆空間的爭鬥，同樣都因為植入大腦的記憶與他們原初的記憶產生衝突。然而，在小說結束時，特納遠離了塞爆空間的權力鬥爭，回到孩堤記憶中的田園世界；馬莉終於滿足了探索藝術創作源流的願望；安琪則解開了身世之謎，理清了錯亂的記憶，與巴比在塞爆空間「從此過著幸福美滿的生活」。

我們不禁要問：《虛無公爵》與《夢娜麗莎變身記》所呈現的這種各得其所的圓滿結局是否有任何可議之處？在小說的發展過程中，我們所看到的是主體在人類的／機器的（人工的、電腦的、科技的）、

以及真實／虛擬世界之間掙扎著；似乎小說的結局又重新劃定這些已被模糊化的二元區分；「藝術」、「人性」、「記憶」與「自然」最終都得到完整的彰顯，即便資本主義的權力架構並無重大改變（Alkon 76；Christie 178-79）。我們在這裏必須澄清的是，界線的模糊化並不意謂著要否定其中任何一方，對於有關主體的掙扎、反抗、甚至是解放的思考，也不應該單純地建立在其中任何一方。就這一點而言，季普森的三部曲一方面描述了一個資本主義權力無所不在的現實世界，將諸多的角色置放於其中，突顯主體與（塞爆）空間錯綜複雜的關係，並且形塑出既非單一、獨立自主、啓蒙式的，也不是完全分裂不穩定的主體，而是兩者之間不斷衝突與辯證的合成體（Stockton 610-11）。另一方面，小說也企圖勾勒出一個主體能享有更多自由與純真的未來世界。然而，此一世界在本質上似乎又否定了小說在情節發展過程中所建立的辯證。我們並不是要譴責所有作品的圓滿結局。但是，對這樣的世界所懷抱的夢想和韋瑞克在《虛無公爵》中所追求的又有何差別？這難道不也是另一種當純真年代已不復存在，卻要回歸純真的幻想嗎？界線的模糊化或合成體的身份認同能不能是一種策略性、有效用的出發點呢？或許，季普森的三部曲並未提供明確的解答。或許，一般的電腦龐克小說所做的是將不同類型的角色置放於新的科技現實狀況中，嘗試思考與測試人類可能的因應之道。不管怎麼說，季普森的三部曲已暴露出某種我們不得不去面對的曖昧不明狀態。我們必須強調的是，認定資本主義體系的通訊網路將主體包圍，並建構出合成體的身份認同是既存的科技現實，不代表我們要無限度地誇大現實空間或身體虛擬化的傾向，或完全屈服於資本主義所召喚的塞爆空間化的主體意識。當然，我們也不必去爭論到底在塞爆空間之外是否存在著某種更純真、更自由的另類空間。重點在於將虛擬的、塞爆空間的主體位置視為現實世界中諸多的身份認同的一部分，是要豐富而不是要取消對「真實」的認知（Ryan 174, 178）。儘管對某些人而言，這三部曲的結局是一大敗筆，但是至少我們還是可以從中得到這一層體認，做為我們進一步探討當前有關塞爆空間與網路文化論述的出發點。

#### 四、主體化的空間與空間化的主體

以上的討論大致上已將主體、(電腦)科技、(塞爆)空間與全球化的資本主義等議題連結。如果說季普森的三部曲反映出後現代文化敘述危機所引發的焦慮，而敘述危機又包含主體的危機，那麼，我們不僅能夠從季普森的小說中去思考主體面對科技與資本主義介入身體所經歷的掙扎，我們也可以進一步探索主體意識的形塑——亦即主體化過程——與空間化的過程——亦即空間如何被建構或者空間秩序如何成形的過程——之間的關聯。本論文特別要強調「社會空間」的概念：不論是現實、肉體的空間，或虛擬的塞爆空間，都有特定的主體存在於其中。「社會空間」不同於空白的幾何空間，也不只牽涉建築上的排列與規劃，而是經由社會、政治、經濟或科技的權力運作而被建構出來的。必須強調的是：空間化的過程必然形塑出特定的主體，但主體本身也具備建構新空間性（spatiality）的潛力；主體化與空間化的過程各有其內在的衝突，且必然會維持某種辯證互動的關係。本論文將援引列伯菲（Henri Lefebvre）的論述，以闡釋「社會空間」的意涵，並特別關注權力機制對於空間的建構有何影響，以及真實的、後現代的空間中的主體如何在相互衝突的空間性當中抗拒或更換被分配的主體位置，並且從中導引出思考當前網路文化的方向。

列伯菲所提出的「社會空間」概念建立在「絕對空間」（the absolute space）與「抽象空間」（the abstract space）的區分之上：前者是想像性的（imaginary），後者是象徵性的（symbolic）。列伯菲不僅討論這兩種空間各自的獨特性，更將它們與主體化的過程連結。首先必須澄清的是，本論文並非要將現實空間或塞爆空間完全等同於絕對空間或抽象空間；任何簡化、同質化的空間概念都是本論文所要質疑的。討論這兩種空間的目的在於更深入理解空間建構的政治面向與其中各種相互衝突矛盾的空間性。

列伯菲所談的「絕對空間」由「自然的碎片」所組成。也就是說，它是以具有特殊象徵意義的自然或地理景觀為中心的空間（如：

祭壇、陵寢、廣場……等）。一方面它仍舊保留著自然的各種面貌，與身體而不是理智或心靈維繫著緊密的關聯（235）；但是另一方面，某種宗教或政治的象徵體系已被建立，形成此一空間固定的中心，劃分出各個層面（planes），並賦予特定經濟、宗教或神話的意義，以確立不同空間元素之間階級尊卑的關係，並維繫整個空間秩序的完整與穩定（235）。絕對空間好比是語言或心靈的空間，使主體將外在的形象內化，同時具有虛構與真實的特質，甚至可說是超越了兩者之間的界線，恰好存在於「兩者之間」（251）。絕對空間裏的主體不再與自然維持著一體、毫無縫隙的親密關係，必須接受空間的再現（the representation of space）所映照出的身體形象。就這一點而言，列伯菲似乎借用了拉康的理論，以「鏡子」做為譬喻，解釋社會空間的建構、自我的成形、主體的社會位置、以及主體如何體認與客體世界的互動（Lefebvre 182-83；Gregory 219；Pile 160）。空間中的每一個「層面」都是鏡子，所複製或再現的不僅是自然，而且是建構主體意識不可缺少的身體形象（包括自己與他人的）。然而，列伯菲的鏡子同時也將「主體為何物」轉化成「標記著主體為何物的符號」。換言之，它是「視覺化」（visualization）與「抽象化」（abstraction）的原型。雖然絕對空間具有「想像性的」本質，但它卻也使主體進入抽象空間，因此這兩種空間並非是完全對立，不可能在兩者之間劃下絕對性、不可跨越的界線。

就歷史發展而言，列伯菲將抽象空間的出現與國家機器和資本主義所帶來的壓迫、剝削、規範、以及工具理性連結在一起（377）。列伯菲認為，在抽象空間中，「視覺」壓制了其他的感官知覺；「完整的空間」被化約成分散的表層（312-13）；身體被置放於特定的位置，被分割成片段的影像；對主體而言，身體與空間性都是經過化約的抽象體（reduced abstraction）（286，377）。於是，以這種視覺化邏輯為基礎的抽象空間儼然是一種疏離與壓抑的場域。它否定了身體與性的快感，將生產活動從物種繁殖轉移到社會勞動（49）。同時，它也是「閹割的空間」：身體被鎖碼、被賦與特定的交換價值，而陽具（the Phallus）則成為整個符號體系的表意中心（309-11）。諸多大企業與政

治機構的超大型建築或摩天大樓經常成為鄰近地區的中心地標；它們所產生的視覺壓迫正是象徵著陽具的優勢與權威。事實上，「陽具」在列伯菲的抽象空間中佔據著象徵秩序的中心位置（Lefebvre 49-50, 289, 350; Pile 162）。

然而，列伯菲的抽象空間並非是不可匹敵的。相反地，抽象空間內的矛盾會不斷散佈、衍生出新的空間性。列伯菲認為矛盾的來源在於「全球化」（globalization）——也就是同質性、普遍性與一致性（例如：「資本」、「勞力」、「市場」等抽象概念）——與「分裂化」（fragmentation）——異質性、獨特性與區域性（例如：實際的製造與消費活動）——兩種現象並存於資本主義體系之中（355）。資本主義的抽象空間原本就必須依賴生產活動的社會關係不斷地複製，因此，舊有的關係必然要先被解構，才能建構新的「生產活動的社會關係」。在這種持續的「解構與建構」的過程中，必然會產生「差異」，因而發展成「差異性空間」（differential space）（51-52）。換言之，空間化過程是不穩定的，而個人在主體化的過程中也必然要對各種矛盾的空間性有所反應：主體總是佔有著某些位置。對主體而言，這些位置或許是相互衝突的，可能是壓迫性的、疏離的，但是也有可能是反抗性的、甚至是顛覆性。

之前的討論曾提過，資本主義體系必須以某種能夠複製生產活動的社會關係的空間化過程為基礎，這也是索亞（Edward Soja）在《後現代地理》（*Postmodern Geographies*）所倚賴的認知框架（91-92）。對索亞而言，類似洛杉磯的後現代都市不僅在現象的層次上打碎了幾何學的條理，而且也超越了都市研究的規劃與設計（241）。做為全球化都市的洛杉磯是一個「被分割成各種地球村文化展示所的區域」（246），「在相互連接的都市小天地裏再現整個世界」（223）；各種相互衝突的影像和混亂不已的歷史痕跡在都市裏四處流動，使得整個洛杉磯填滿了其他的空間性，無邊無垠，川流不息（222-23）。然而，姑且不論這些斷裂與混亂的現象，整體性的政治經濟力仍然統御著洛杉磯的空間秩序：「一種工具性的環狀結構，一種本質上是剝削性的、以勞動為導向的空間規劃」被納入洛杉磯的都市空間（246）。索亞的研究指



出，所謂的六十哩圓形區（the Sixty-Mile Circle）的圓心設在洛杉磯市中心；整個區域涵蓋軍事基地、工業生產用地、高科技公司的行政部門與實驗室、財團總部、以及外太空發展研究中心；空間的區分與使用必須符合「防衛」、「利益」與「發展」的原則（225-32）。這個圓形區的中心點儼然是監控樞紐，界定整個都市空間的性質，形塑都市社會與其中的社會關係，並且強化社會的凝聚力（234-35）。

「由上往下看」，資本主義的抽象空間——套用德勒茲與瓜達里的用語——總是「畫有條紋的」（striated）：亦即，主體在心靈與物質的層次上被分送到特定的位置。然而，即便這種宏觀的政治架構有其合理性，它卻無法說明我們從列伯菲的論述所歸結出來的「空間性的矛盾」或「矛盾的空間性」。此外，這種架構同時也忽略了空間化與主體化過程之間的辯證關係；主體完全被壓制，被剝奪了所有顛覆與解放的可能。雖然索亞在批評後現代論述時強調必須兼顧微觀政治（micro-politics）與宏觀的政治經濟（macro-political economy）（Westwood and Williams 21-22），他卻無法規劃出某種敘述架構，以涵蓋主體在空間中更為細緻私密的活動。在此，若略為討論「漫遊者」（flaneur）的意涵，將有助於釐清這個問題。「由上往下看」，主體確實被迫以一些固定、穩定、有限、可分離又相互連結的規範做為理解與建構空間性的基礎。但是，都市主體實際的行走活動卻可能打破既定的空間區分與附加在不同空間的意義。漫遊者——同時就物質與心靈的層次而言——僭越了經過規劃的行走路境與速度，在既有的空間元素之間（例如：街道、建築、景觀等）建立不同、即興的連結關係，開發出其他無法圖繪、彼此衝突的空間性，因此改變了都市空間體系的實質內涵，製造出「另類的」都市文本，填入有關身體、慾望、快感、甚至是幻想、私密、地域的歷史（Pile 226；De Certeau 98）。即使漫遊者仍然無法脫離資本主義的抽象空間，但是他／她的行走路徑卻無法完全被透視。漫遊者不依賴「地圖」預設任何計劃而觀看與行走在都市空間；他／她沉浸在偶發事件與形勢之中。因此，我們可以從漫遊者身上看到某種不穩定、異質化的主體性（Chambers 197），能夠有效地反抗資本主義空間的「視覺化」與「抽象化」邏輯。套用列伯菲的詞

彙，漫遊者走過「空間性的矛盾」，走到「差異性的空間」；這些空間可能與資本主義抽象空間並置，卻不可能完全被吸收。所有矛盾的空間性都可以使主體在主體化的過程中採取、變換不同的位置。在現實的都市空間中是如此，在虛擬的塞爆空間中也是如此。

巴克曼（Scott Bukatman）曾經列舉了後現代都市空間與塞爆空間的共同特質：擬態、去中心化（decentralization）、資訊流、反定位、反透視、和公／私與內／外區分的內爆（implosion）（122-26）。姑且不論這些觀察結果精不精準，巴克曼同樣也引述了列伯菲，這和本論文的論述方向是相符的。巴克曼依據列伯菲的理論指出，既然當前的通訊網路已被成功地納入資本主義體系中，將塞爆空間視為一種資本主義生產模式與市場經濟、或全球性的資本主義文化所建構的社會空間是合理的。此外，塞爆空間和都市空間一樣都界定了主體與文化和政治的關係，也因此與主體在權力抗爭中所採取的立場相關（155-56）。此一論點也可以從本論文對季普森的三部曲所做的分析看出。簡而言之，我們可以在塞爆空間看到一種和在其他社會空間中同樣動態、不穩定、充滿矛盾的主體化的過程。

做為全球資本主義體系一部分的塞爆空間，其擴張的時機也正是（貨幣與資訊的）「交換」支配「生產」，並且成為全球市場經濟主導因素的歷史階段。資本主義的全球化仰賴各種民族、影像、商品、貨幣與觀念的「極度去疆域化」（hyper-deterritorialization）（Stratton 255-58）。所有實際與象徵性的地理疆界都被視為全球化過程中必須被消除的障礙。於是，越來越多異質性的元素反而有可能流入塞爆空間；這些元素必然會使資本主義的抽象塞爆空間產生一些無法被透視的暗點，因而危及整體空間的穩定性。建立在視覺化和抽象化邏輯之上的資本主義塞爆空間，就像是漫遊者在都市裏的行走路徑，本質上排斥完全的視覺化與抽象化，因為在塞爆空間中流動的資訊，包括各種不同的路徑、連線、活動或交互反應，有相當大的程度是不可透視、甚至是虛擬的，而且也無法完全從個人化、私密性、地域性的物質環節中被抽離。雖然類似季普森所寫的電腦龐克小說大多被視為資本主義體系中全球化的商品，但是它們卻也同時反映出這裏所討論的矛盾

點。

## 五、塞爆空間中的主體與虛擬社群

就現實狀況而言，資本主義的通訊網路（如：財政金融機構、保險公司或信用卡公司）已深入且廣泛地滲透公共與私人空間，將主體團團包圍，並將主體轉化為可分析、可轉移、可抽取的資訊。但是，在所有資訊的傳送過程中，並沒有存在著一種無所不在、無所不能的權威或視線（Gaze），能以視覺化與抽象化的邏輯完全消除上述的矛盾；這也正是主體反抗的源流。

薩達爾（Ziauddin Sardar）曾批判塞爆空間反映了長久以來西方殖民主義不斷開拓疆域的慾望；代表著白種人的優勢文化「教化」其他非西方文化的優越感；這點可以從諸多非西方文化被轉換成數位化的展示品就可看出（16-19）。然而，只要有越來越多的非西方文化流入塞爆空間，矛盾的空間性或空間性的矛盾就會不斷衍生，並且為文化或種族政治開啓了差異性的空間。即使由美國所發明的網際網路（Internet）必然夾帶著美國式的價值觀或意識形態，但是這並不意味著美國的霸權不會隨著日益增加的非美籍人民上網而遭受挑戰（Stratton 260, 271-72）。此外，我們必須強調，討論塞爆空間（內）的政治文化爭鬥不能只侷限於一些宏觀的政治範疇，例如：國家或資本主義。就這點而言，針對當前有關虛擬社群（virtual community）的論爭做一番檢視，將有助於釐清塞爆空間與其他社會空間的糾葛，以及更為細緻的主體與主體交流的問題。

對於一些虛擬社群的代言人，如：波士特（Mark Poster）、芮倚德（Elizabeth Reid）與阮恩格（Howard Rheingold），網路上的社群活動比真實生活中的社會活動更能有效地維繫人們情感上相互依賴的需求，開啓交換資訊與建構自我的民主與知性的空間，並且超越面對面溝通情境中常見的性別與種族標記（Poster 211；Reid 328；Rheingold 417, 423, 434-35）。在他們對塞爆空間所抱持的烏托邦式幻想背後，潛伏著某種對於已經失去傳統功能的大眾社會的不信任。他們樂觀地認

爲，塞爆空間不僅重塑了一種機能健全的社群生活，更提供了解決現實生活中問題的答案（Graham 37-40）。相反地，某些批評家則對於塞爆空間中是否存在著穩固的社群基礎持懷疑態度。例如，佛斯特（Derek Foster）就列舉了真實社群必備而塞爆空間所欠缺的條件：「凝聚力」、「參與感」、「責任」、「信念」與更重要的「集體的身份認同」（collective identity）。他認為網路上的所有活動都不過只是上網者的自我擴張，而塞爆空間裏的公共領域也因此被私人化，不再具有理性溝通與形成共識的作用（26-29）。對希爾立（Dave Healy）而言，塞爆空間爲一小撮人所佔據；傾向排斥而非容忍差異；網路上的活動與言論都無法導向任何實際有效的行動（60-63）。駱巴德（Joseph Lockpard）甚至更語帶嘲諷地指出，尋求社群生活的慾望根本是資本主義全球化市場擴張下被利用的對象，而且也根本沒有所謂網路民主（cyberdemocracy）的存在，因爲整個塞爆空間完全受制於既存的階級、權力、生產或消費結構（220-21）。

本論文認為，爭論社群的存在必須具備那些條件，或者那一種型態的社群具不具備這些條件，都沒有多大的意義。上述兩種極端的立場似乎都將整個塞爆空間與其他真實社會空間同質化，並且過度簡化其中的辯證關係。將塞爆空間與其他型態的社會空間看成是對立或是同質，都是非常狹隘的觀點。誠如列伯菲的論述所顯示，絕對空間與並不會因爲抽象空間的成形而消失；要在兩者之間劃出絕對的界線，消除其中的辯證關係與矛盾是不可能的。也就是說，想像的空間性與象徵的空間性並不會相互抵消，兩者之間的矛盾也不會停止。空間性的矛盾將會導致差異空間性的產生，這也是主體抗拒或變換主體位置的源流。簡而言之，一方面我們不必過度誇大塞爆空間中的現實與其他社會空間中的現實有多不相同，另一方我們也不必感歎主體在塞爆空間中一定會喪失對自我的體認。毫無疑問地，資本主義將會繼續建構不論是塞爆空間或都市空間中視覺化、抽象化或全球化主體。然而，主體也會繼續反抗資本主義視覺化、抽象化與全球化的邏輯。

本論文一直強調空間化與主體化過程之間的關聯是動態、辯證的。雖然資本主義的抽象空間自有其同質化與全球化的面向，但是內

在的空間差異與矛盾必然會拒斥視覺化與抽象化的邏輯。另一方面，不論是都市空間或塞爆空間中的主體都不必然只是單面向、資本主義全球化的主體；一些屬於主體自身獨特性、地域性的處境與私密性的慾望、快感或幻想，都會導引出有別於資本主義抽象空間的「差異性空間」。對整個網路科技持負面或悲觀立場的批評家經常過度強調塞爆空間中消除獨特性與物質性的效應；他們認為塞爆空間淡化主體對肉體限制的體察，模糊了現實的自我認同，使主體完全迷失於符號遊戲之中，變形成資訊網路執行功能的一部份（Robins 150）。對他們而言，所有塞爆主體以及他們所書寫的文字都只是一份超出任何人控制的文件的一部份；上網者所採用的語言以及表現自我的策略並非個人所獨佔，而是隨時都可能被其他上網者所挪用的。至於網路科技的倡導者則恰好將上述的狀況看成是主體解放的契機：身體與自我的連結可因此被解除，而性別、階級、種族等現實世界中無所不在的區分，也可望被重新界定或顛覆（Reid 328）。這兩種立場各自從對立面表述了共同的本質論：前者似乎暗示著個體不論在塞爆或現實空間中都必然被資本主義抽象空間完全吸納，被點召成資本主義、全球化、塞爆空間化或極度空間化的（hyperspatialized）主體；而後者則武斷地在虛擬、解放的主體與現實、受迫的主體之間劃出絕對的界線。

我們在之前的討論中已提過，將塞爆空間看成是抽象空間的延伸或對立，在理論與經驗的層次上都是不精確的。我們所要強調的是：塞爆空間與其他現實的社會空間、或虛擬主體與真實主體之間辯證性的矛盾。所謂的「虛擬」主體並非只存在於某些想像空間，而「真實」主體的建構也不可能完全擺脫虛擬性或想像性，就如同在象徵的、資本主義的抽象空間裏，仍然存在著想像的空間性；這是本論文一再強調的觀點。我們甚至也不必去爭論那些空間中的主體較為「真實」，那些又較為「虛幻不實」。將虛擬的面向納入真實主體的自我認同之中，不是要解除真實與虛擬之間的界線，而是要擴充「真實」的意涵，為真實主體開啓更大的認同空間。

塞爆空間也是一面鏡子，提供主體多角度的鏡像，以建構自我與思索全球化資本主義與科技介入身體的現實。「鏡像」自然不同於



「真實」，但也不完全與真實無關。季普森的三部曲也具有類似的特質。即便小說虛擬了一個為跨國資本主義與電腦科技掌控的未來世界，虛擬了各種活動於其中的人物，但小說不論在形式或主題的層次上所反映的卻是後現代現實世界中的焦慮、曖昧和不確定。我們似乎一直認定「全球化的資本主義與電腦科技不斷擴張」是既有的現實狀態，而傳統的敘述架構又無法有效解釋這些快速發展的狀態，因此產生所謂的敘述危機與主體危機。但是，這和用某些宏觀的大敘述肯定身體或主體的完整性與空間的秩序、或主體的死亡或無限分化兩種極端的立場相形之下，似乎是較不僵化、更有發展空間的，只要我們能嚴肅地面對主體化與空間化過程所隱含的矛盾，並思考如何與矛盾共存。

### 參考資料

- Alkon, Paul. "Deux Ex Machina in William Gibson's Cyberpunk Trilogy." Slusser and Shippey 75-87.
- Bakhtin, M. M. *The Dialogic Imagination*. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: U of Texas P, 1981.
- Barthes, Roland. "The Death of the Author." *Modern Criticism and Theory*. Ed. David Lodge. London: Longman, 1988. 167-72.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke UP, 1993.
- Burrows, Roger. "Cyberpunk as Social Theory: William Gibson and the Sociological Imagination." Westwood and Williams 235-48.
- Chambers, Iain. *Mapping the Futures: Local Cultures, Global Changes*. Eds. Jon Bird et al. London: Routledge, 1993. 188-98.
- Christie, John. "Of AI's and Others: William Gibson's Transit." Slusser and Shippey 171-82.
- Csicsery-Ronay Jr., Istvan. "Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson's Count Zero." *Science-Fiction Studies* 22 (1995): 63-86.
- De Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: U of California P, 1988.

- Featherstone, Mike, and Roger Burrows, eds. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 1995.
- Foster, Derek. "Community and Identity in the Electronic Village." Porter 23-38.
- Gibson, William. *Count Zero*. 1986. London: Voyager, 1995.
- . *Mona Lisa Overdrive*. 1988. London: Voyager, 1995.
- . *Neuromancer*. 1984. London: Voyager, 1995.
- Graham, Stephen. "Imagining the Real-Time City: Telecommunications, Urban Paradigms and the Future." Westwood and Williams 31-49.
- Gregory, Derek. "Lacan and Geography: the Production of Space Revisited." *Space and Social Theory: Interpreting Modernity and Postmodernity*. Eds. Georges Benko and Ulf Strohmayer. Oxford: Blackwell, 1997. 203-31.
- Healy, Dave. "Cyberspace and Place: The Internet as Middle Landscape on the Electronic Frontier." Porter 55-68.
- Hollinger, Veronica. "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism." *Mosaic* 23 (1990): 29-44.
- Huntington, John. "Newness, *Neuromancer*, and the End of Narrative." Slusser and Shippey 133-41.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism: Or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke UP, 1991.
- Kellner, Douglas. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*. London: Routledge, 1995.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell, 1991.
- Lockard, Joseph. "Progressive Politics, Electronic Individualism and the Myth of Virtual Community." Porter 219-31.
- Ludlow, Peter, ed. *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*. Cambridge: The MIT P, 1996.
- Lyotard, Jean-Francois. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Trans. Geoff Bennington et al. Manchester: Manchester UP, 1986.
- McCaffery, Larry, ed. "Introduction: The Desert of the Real." *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke UP, 1991. 1-16.

- . *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary Science Fiction Writers*. Urbana: U of Illinois P, 1990.
- McCarron, Kevin. "Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk." Featherstone and Burrows 261-74.
- McGuirk, Carol. "The 'New' Romancers: Science Fiction Innovators from Gernsback to Gibson." Slusser and Shippey 109-29.
- McHale, Brian. *Constructing Postmodernism*. London: Routledge, 1992.
- Moylan, Tom. "Global Economy, Local Texts: Utopian/Dystopian Tension in William Gibson's Cyberpunk Trilogy." *The Minnesota-Review* 43-44 (1995): 182-97.
- Pile, Steve. *The Body and the City: Psychoanalysis, Space and Subjectivity*. London: Routledge, 1996.
- Porter, David, ed. *Internet Culture*. New York: Routledge, 1997.
- Poster, Mark. "Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere." Porter 201-17.
- Pynchon, Thomas. *The Crying of Lot 49*. London: Picador, 1979.
- Reid, Elizabeth. "Text-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body." Ludlow 327-46.
- Rheingold, Howard. "A Slice of My Life in Virtual Community." Ludlow 413-36.
- Robins, Kevin. "Cyberspace and the World We Live in." Featherstone and Burrows 135-56.
- Ryan, Marie-Laure. "From Possible Worlds to Virtual Reality." *Style* 29 (1995): 173-83.
- Sardar, Ziauddin. "alt. civilization. faq: Cyberspace as the Darker Side of the West." *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*. Eds. Ziauddin Sardar and Jerome R. Ravetz. London: Pluto, 1996. 14-41.
- Shiner, Lewis. "Inside the Movement: Past, Present, and Future." Slusser and Shippey 17-25.
- Siivonen, Timo. "Cyborgs and Generic Oxymorons: The Body and Technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy." *Science-Fiction Studies* 23 (1996): 227-44.
- Slusser, George, and Tom Shippey, eds. *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens, Georgia: U of Georgia P, 1992.
- Soja, Edward. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London: Verso, 1989.

- . "Six Discourses on the Postmetropolis." Westwood and Williams 19-30.
- Sponsler, Claire. "Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Examples of William Gibson." *Contemporary Literature* 33 (1992): 625-44.
- Stockton, Sharon. "'The Self Regained': Cyberpunk's Retreat to the Imperium." *Contemporary Literature* 36 (1995): 588-612.
- Stratton, Jon. "Cyberspace, and the Globalization of Culture." Porter 253-75.
- Westfah, Gary. "'The Gernsback Continuum': William Gibson in the Context of Science Fiction." Slusser and Shippey 88-108.
- Westwood, Sallie, and John Williams, eds. *Imagining Cities: Scripts, Signs, Memory*. London: Routledge, 1997.

---

黃涵榆，台大外文所博士班研究生。